Общие вопросы

Вопрос: Что происходит во время наделения (избрания, зова etc.)?

Ответ: Наделение – очень индивидуальный процесс. Избранный может увидеть, услышать или почувствовать нечто *неправильное*. Или в его голове раздастся таинственный глас, который скажет что-то вроде «УБЕЙ НЕЖИТЬ», или «НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?», или даже «УНАСЛЕДУЙ ЗЕМЛЮ». Иногда при наделении охотника окутывает свет или огонь, или он чувствует сильный ветер, которого больше никто не ощущает. В редчайших случаях охотник видит Тёмного Человека или Огненную Женщину. Поговаривают, что это сами Посланники.

Вопрос: Кто такие Посланники (Вестники, Сияющие, Герольды, Глашатаи etc.)?

Ответ: Голоса в голове охотника. Их природу не знает ни один наделённый. Вопрос о том, кто такие Посланники, тревожит избранных даже сильнее, чем «почему я?», «почему сейчас?» и «за что мне такое наказание?» Чаще всего высказываются предположения о Боге, ангелах, инопланетянах или правительственном заговоре.

Вопрос: Сколько же в мире наделенных?

Ответ: Очень и очень много. Потенциальными охотниками является вся человеческая раса. Наделение происходит с обычными людьми, которые столкнулись с супернатуралами — а если вспомнить статистику других линеек, это число просто колоссально. Конечно, некоторые становятся свидетелями, а не охотниками, вдобавок охотники мрут как мухи...

Вопрос: Какими бывают наделённые? У вампиров есть секты и кланы, у вервольфов – покровительства и племена, а у охотников...

Ответ: Добродетели и кредо. Добродетели три – рвение, милосердие и прозрение. Грубо говоря, добродетели отражают цели охотника в борьбе против сверхъестественного: рвение побуждает к прямому столкновению, милосердие – к исцелению чудовищ, прозрение – к поиску ответов. Добродетели – не внутриигровой, а игромеханический термин. Существует по три кредо, системы убеждений, основаных на каждой из добродетелей. Они отражают методы, которыми охотник достигает поставленной цели.

Вопрос: И от чего зависит кредо охотника?

Ответ: От того, что он предпримет во время наделения.

Вопрос: А можно ли его сменить?

Ответ: Да.

Вопрос: Что будет, если человек ничего не сделает во время наделения? Или, скажем, убежит?

Ответ: Он провалит наделение, и Посланники отберут дарованные Грани. Посланники, по ведомым им одним причинам, ищут тех, кто что-то *предпримет*. Если же человек не сделает ничего, то он станет свидетелем (bystander). Свидетель знает о существовании чудовищ, но у него нет сверхъестественных сил, чтобы с ними бороться.

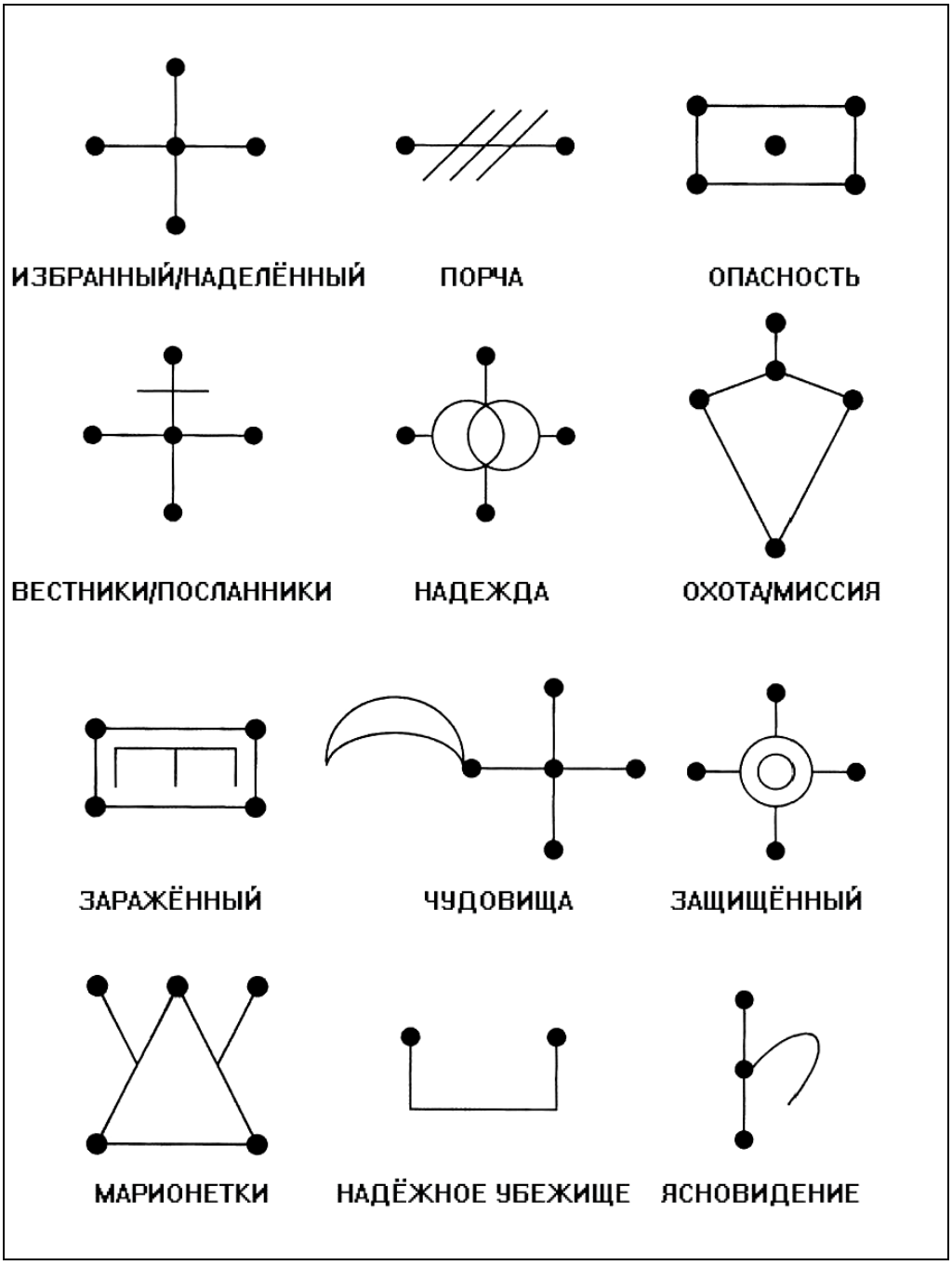
Вопрос: Что такое hunter-net.org?

Ответ: Форум, который появился вскоре после того, как в мире начали появляться наделённые. Его модерирует witness1. Ходят слухи, что сайт охраняют сами Посланники.

На сайте есть несколько разделов: руководство по выживанию, руководства по чудовищам, подсайты некоторых кредо, список забаненных. Кроме того, там есть чаты. На сайте запрещено сообщать реальные имена и биографические сведения, witness1 за это банит.

Вопрос: Почему охотники пользуются глифами?

Ответ: Потому что могут. И потому что это ещё один способ общения. Глифы – символы, похожие на детские каракули, которые понимают только охотники, это знание приходит к ним во время наделения. Есть универсальные глифы, есть специфичные для того или иного кредо. Охотники кредо провидчество, провидцы, могут создавать новые глифы. Да и просто удобно поставить на часовню Тремеров глиф «кровосос» или «опасность». Или, например, какая радость найти глиф «безопасное убежище»! Вот общеизвестные охотничьи глифы (пройдя по ссылке, вы найдёте изображение в лучшем качестве):



Вопросы о гранях

Вопрос: Что такое Грани (Edges)?

Ответ: Сверхъестественные силы охотников. Парадокс, который зачастую мучит наделённых: «можем ли мы по-прежнему называть себя людьми, если у нас есть такие способности?» Поначалу Грани не слишком сильны, но персонажи с пятым уровнем Грани (так называемые экстремисты) обладают невероятной мощью. Для использования Граней зачастую требуются триггеры.

Вопрос: Кто такой экстремист?

Ответ: Игромеханически это персонаж, значение одной из добродетелей которого (милосердие, прозрение или рвение) достигает отметки «десять из десяти». Это дорога в один конец, потому что такой персонаж становится самой Охотой. Он более сумасшедший, чем целая психиатрическая лечебница. И я говорю не о персонале.

Вопрос: Что такое триггер?

Ответ: Очень индивидуальный механизм активации Грани. Грубо говоря, аналог фейского банка. Триггер может быть молитвой, определённой фразой или эмоцией, или воспоминанием персонажа о том, как он впервые использовал эту силу. У охотника может и не быть триггеров на Грани, как правило, это те, кто воспринимают их как нечто само собой разумеющееся.

Вопрос: На каждое кредо приходится по одной Грани? Можно ли учить Грани другого кредо?

Ответ: Да, на каждое кредо приходится по одной (одноимённой) Грани, но у неё, как правило, есть несколько вариаций. Обычно в корбуке приведён один вариант Грани, а в кридбуке – другой. Учить Грани чужого кредо можно, очень часто во время наделения персонаж получает и «свои», и не «свои» Грани. Вообще получение Граней больше зависит от добродетелей, чем от кредо.

Вопрос: Как охотники изучают Грани?

Ответ: Это способности, приходящие от Посланников. Бывает, что охотник, получивший новую Грань, сидит несколько недель дома и практикуется, но чаще всего он может использовать эту силу практически сразу. Во время наделения охотник получает Грани. Многое зависит от ситуации: если персонаж пытается атаковать, он получает боевые грани, если защитить близких, то, условно говоря, защитные.

Вопросы о кредо и добродетелях

Вопрос: Так какими всё-таки бывают охотничьи кредо?

Ответ: У трёх кредо основная добродетель – рвение. Это мстители, защитники и судьи.

Мщение. Мстители несут возмездие. Они знают правду: человечество всего лишь раса рабов, а чудовища пожирают людские тела и души по своей прихоти. Эти охотники, быть может, потеряли так много во время своего наделения, что в их жизни не осталось ничего, кроме губительного пути мести.

Защита. Защитникам, напротив, есть что терять. Есть кого терять. Их цель – оградить своих близких от опасностей этого мира, или, реже, оградить от них всё человечество. И на этом пути никакая жертва не будет напрасна.

Судейство. Возможно, самое сложное из кредо этой добродетели. Судьями руководит не гнев, а жажда справедливости. Во время наделения им пришлось выбирать меньшее из зол, и с тех пор жизнь их стала чередой испытаний.

У трёх кредо основная добродетель – милосердие. Это невинные, спасители и мученики.

Невинность. Мотивация невинных – учиться. Познать мотивы своего врага и понять их. Разница между человеком и чудовищем для них гораздо меньше, чем между добром и злом. Невинные выполняют, быть может, самую важную миссию – напоминают другим охотникам, за что они сражаются.

Спасение. Спасителями руководит желание помочь каждому, кто испытывает боль. Исцелять – их желание и предназначение. Именно боль превращает людей в чудовищ.

Мученичество. Мученики пережили одно из самых страшных и жестоких наделений. И теперь они готовы пожертвовать собой во имя высшей цели, отдать свою жизнь ради того, чтобы вдохновить других наделённых на борьбу.

У трёх кредо основная добродетель – прозрение. Эти охотники ищут ответы на вопросы, которые терзают всех охотников, не только в настоящем, но и в прошлом и будущем. Это провидцы, заблудшие и отшельники. Последние два кредо считаются «утраченными», поскольку их представителей чаще всего принимают за представителей других кредо.

Провидчество. Провидцы по праву считаются лидерами наделённых, это пророки и стратеги Охоты. Они знают, что у всего есть своя причина, и если провидцы сумеют отыскать причину, по которой человечество поработили чудовища, то сумеют вернуть людям свободу.

Отклонение. Представители этого кредо, заблудшие – безумцы и психопаты. Заблудший убьёт маленькую девочку, если узнает, что за ней охотится вампир, просто чтобы лишить паршивца пищи. Он убьёт другого охотника, если заподозрит, что тот щадит врага. Он без колебания и угрызения совести убьёт бессчётное количество людей для достижения своей высшей цели – геноцида чудовищ. Любой ценой. Любой. Другие наделённые зачастую принимают заблудших за крайне радикальных мстителей или судей.

Одиночество. Отшельники, охотники этого кредо, тоже безумны, но совершенно на другой манер. Помните голоса, которые слышат наделённые? Голоса в голове отшельников НЕ УМОЛКАЮТ. Контакт отшельников с Посланниками неимоверно силён. Стоит им приблизиться к чудовищу или другому наделённому ближе чем на тридцать метров, и их захлёстывает лавина образов, знаков, голосов, которые причиняют им неимоверные страдания. Парадоксальное кредо охотников, которые не могут охотиться. Охотники, которые предпочли бы удалиться от мира, но знание страшной правды заставляет их бороться, несмотря ни на что. И отшельники сидят на крыше со снайперской винтовкой, обдалбываются опиатами, натравливают одних чудовищ на других... думаю, заметно, что это моё любимое кредо.

Вопрос: Ещё раз, что показывают добродетели?
Ответ: Рвение показывает, насколько охотник верит в себя, в собственную правоту и саму Охоту. Милосердие – его способность прощать и способность к сопереживанию. Прозрение демонстрирует, скажем так, вдумчивость персонажа, есть склонность доходить до сути вещей.

Вопросы по игромеханике

Вопрос: Сколько точек охотник получает на атрибуты и способности?

Ответ: 6/4/3 на атрибуты, 11/7/4 на способности и 21 свободное очко. Его начальная Убеждённость равна 3 или 4 (зависит от кредо), а начальная сила воли, если её не поднимать за свободные очки, равна трём. Максимальное стартовое значение Убеждённости не может быть больше восьми.

Вопрос: А как дело обстоит с добродетелями?

Ответ: При создании персонажа есть три точки, которые можно распределить на добродетели. Есть всего два правила распределения точек: добродетели нельзя увеличить за свободные очки и ни одна побочная добродетель не может превзойти основную. То есть провидец при создании персонажа может иметь 3 точки в своей основной добродетели (прозрение); 2 точки в прозрении и одну в рвении или милосердии; или по одной точке в каждой из добродетели. Он не может получить рвение 2, прозрение 1 или милосердие 2, прозрение 1. Даже во время игры значение основной добродетели не может быть превышено двумя другими. Забегая вперёд, также скажу, что значение добродетелей нельзя поднимать за очки опыта.

Вопрос: Ладно, а что с Гранями?

Ответ: Есть так называемый *основной путь*, это Грань, которая носит то же название, что и кредо: Мщение для мстителей, Отклонение для заблудших и т.п. При создании персонажа, конечно, можно и нужно брать Грани своего основного пути. И можно брать Грани кредо той же основной добродетели. А если есть точки в других добродетелях, то можно брать и их Грани. На Грани можно тратить столько точек, сколько есть в соответствующей добродетели, с одним ограничением: ни одна Грань не должна превосходить высшего уровня Грани основного пути персонажа. Для того, чтобы приобрести каждый последующий уровень Грани, нужно приобрести предыдущий.

Пример: spam-bot создаёт персонажа-невинного. Немного подумав, она тратит все три точки на основную добродетель персонажа, милосердие. Теперь она может приобрести Грани на три точки в милосердии: самый очевидный выбор – Невинность 1 и Невинность 2. Но она может брать и другие Грани кредо, основанных на милосердии. В этом случае её Грани будут выглядеть как Невинность 1, Мученичество 1 и Спасение 1. А если бы её добродетелями были милосердие 2 и рвение 1, то Грани были бы такими: Невинность 1, (Спасение или Мученичество) 1, (Мщение, Защита или Судейство) 1. Наконец, если бы все её добродетели были равны единице, то помимо Невинность 1, она могла бы взять по первому уровню от любой Грани кредо рвения и прозрения, хотя рассказчик вполне справедливо мог бы ограничить взятие Граней отшельников и заблудших. В ходе игры персонаж spam-bot не может получить уровень Грани другого кредо, превышающий уровень Грани основного пути (не может приобрести третий уровень Спасения, если есть только второй уровень Невинности etc.)

Вопрос: Я правильно понимаю, что пятая точка в любой грани недостижима, ибо 1+2+3+4+5=15?

Ответ: Действительно, пятый уровень Грани обычным образом недостижим, и четвёртый-то – большая редкость, которая подразумевает уже как минимум три психоза у персонажа. Но! Есть замечательная книжка *Грехопадение* (Fall From Grace), об экстремистах, охотниках, чьи силы вышли за предел понимания, которые стали самой Охотой. Коротко говоря, необычайные силы пятых уровней Грани экстремисты могут получать из

различных источников. Чтобы не спойлерить, скажу, что речь идёт о хороших парнях, плохих парнях и о развитии сил, данных Посланниками.

Вопрос: Как же увеличивается значение добродетелей, если не за очки опыта?

Ответ: Добродетели увеличиваются в результате действий, которые наделённый предпринимает во время охоты, а не в результате обучения, медитации или практики. Если добродетель персонажа достигает значения 10 (довольно редкое явление), это означает, что охота стала его навязчивой идеей, его одержимостью. Добродетель может увеличиваться только за Убеждённость. Но следует принимать во внимание, что значение добродетели, равное 7, гарантирует наделённому психоз, выбранный рассказчиком, и каждая последующая точка в этой добродетели даёт ему ещё один психоз. Охота – нелёгкое дело.

Вопрос: Что есть Убеждённость и для чего она нужна?

Ответ: Без Убеждённости охотники были бы просто смертными, которые знают слишком много. Но в схватке с чудовищами у наделённых есть шанс использовать Убеждённость, внутреннюю силу персонажа. Её можно тратить, чтобы задействовать способность, которую наделённые называют ясновидением, чтобы получить на сцену иммунитет к контролю над разумом, эмоциями или телом охотника, чтобы видеть через иллюзии, для активации некоторых Граней, для того, чтобы придать используемой Грани необычайную мощь.

Вопрос: Как восстанавливается эта уберполезная характеристика?

Ответ: Самый простой способ называется «рисковать Убеждённостью». Охотник вкладывает свою убеждённость в использование Грани против врага, и если её использование было успешно, то он сохраняет вложенную Убеждённость и получает новую. При неудаче он теряет вложенную Убеждённость без всякой отдачи. При провале он теряет вся свою Убеждённость.

Убеждённость возвращается к своему стартовому значению в начале каждой истории (а у очень доброго рассказчика – хоть в начале каждой сцены). Ещё Убеждённость восстанавливается, если креативно использовать Грани, драматично следовать кредо, если удаётся убедить охотника другого кредо поступить по-своему, и ещё в некоторых ситуациях (опционально).

Когда Убеждённость персонажа достигает значения 10, он становится сильнее. Он может приобрести уровень добродетели (с условием, что значение побочных добродетелей не превысит значение остальных), а значит, приобрести новые Грани. При этом Убеждённость персонажа приравнивается к начальному значению этого кредо (4 для мучеников, мстителей и заблудших, 3 для всех остальных).

Вопросы о свидетелях

Вопрос: А что со свидетелями? Есть ли у них хоть какие-то охотничьи фишки?

Ответ: Убеждённость есть, но её механика совершенно другая. Характеристика просто носит то же самое название, а фактически это аналог sanity из Call of Cthulhu, мера вменяемости персонажа. Свидетель начинает игру с Убеждённостью 10, и каждый раз, когда он противостоит чудовищам, Убеждённость падает. Когда она падает до значения 3, персонаж получает психоз. Дальнейшее падение этой характеристики приводит к новым

психозам или усилению старых, и если персонаж теряет всю свою Убеждённость, то становится совершенно неиграбельным психом, которому вытрет слюни и даст приют ближайшая психушка.

У свидетелей нет кредо, нет Граней и охотничьих добродетелей. Но вместо этого у них есть свои, свидетельские, добродетели. Они называются смелость (Courage), рассудок (Reason) и самоконтроль (Self-Contol). В отличие от охотничьих, они измеряются от одного до пяти, и могут быть увеличены за очки опыта. Смелость – мера храбрости персонажа при встрече с чудовищами, рассудок отвечает за попытку встроить новую информацию о чудовищах в представления о мире, а самоконтроль показывает, как персонаж реагирует на внезапные пугающие проявления сверхъестественного. То есть каждый раз, когда персонаж бросает вызов чудовищу, он делает бросок смелости, когда видит лицо своего юного соседа на фотографиях начала прошлого века – бросок рассудка, когда видит, что его враг увеличивается в размерах раза в два – бросок самоконтроля. Все броски по сложности 7. В случае успеха свидетель не теряет Убеждённость, при неудаче теряет, а при провале теряет и Убеждённость, и пункт соответствующей добродетели.

Один раз за сессию игрок может потратить пункт в одной из добродетелей вместо того, чтобы терять Убеждённость (которую нельзя восстановить ни в ходе игры, ни за очки опыта).

Вопрос: Как охотники относятся к свидетелям?

Ответ: По-разному. Одни с благодарностью пользуются их помощью, другие равнодушны, некоторые презирают, сочтя трусами, а охотник, известный как memphis68, отправил свидетеля в логово вампира в качестве «живой бомбы». Хоть большая часть наделённых его осуждает, есть среди них те, кто считает, что свидетели виноваты уже в том, что сделали неправильный выбор.

Вопрос: А как свидетели относятся к охотникам?

Ответ: Тоже по-разному. Большая часть не знает об их существовании, хотя свидетели обладают уникальной способностью видеть наделённых. Некоторые стремятся помочь, ведомые чувством вины. Очень редко свидетель находит hunter-net.org и имеет возможность общаться со всеми охотниками этого сайта. И тогда он может решить, что то, как использовал свидетеля memphis68 – обычная практика.

Вопрос: Может ли свидетель стать вампиром или гулем?

Ответ: Да. Свидетель, который становится вампиром или гулем, перестаёт быть свидетелем и теряет специфические способности, достоинства и недостатки, полученные во время наделения.

Вопрос: Какие уникальные способности есть у свидетелей?

Ответ: Первая называется «общее испытание» (shared ordeal). Свидетели способны различать наделённых и других свидетелей успешным броском восприятия по шестой сложности. Есть мнение, что охотники тоже могут научиться этой способности, но большинство и не пытается, у них есть более эффективные способы находить друг друга, такие как глифы или hunter-net.org.

Вторая способность, «стойкий дух» (hardened spirit), демонстрирует, что пережитое испытание способно и чему-то научить. Свидетели способны сопротивляться контролю над разумом, эмоциями и телом тратой пункта силы воли.

Иногда свидетель всё же может получить некоторые из охотничьих способностей в качестве достоинств за свободные очки, вроде способности понимать глифы или видеть сверхъестественное.

Вопросы по кроссоверу

Вопрос: Как существование игры *Охотники: Расплата* согласуется с утверждением «исправленная редакция сказала НЕТ! кроссоверу»?
Ответ: Враки это всё. Вас обманули. Кроссовер в исправленной редакции есть, и линейка охотников – наглядное тому подтверждение. Да, White Wolf оставили некоторое количество моментов на усмотрение рассказчика, потому что работа по объединению ВСЕХ со ВСЕМИ – действительно нетривиальная задача, но этого чаще всего и не требуется.

Вопрос: Так вампиры в линейке охотников – это именно VtM, маги – MtA, и тому подобное? Или это аналоги люпинов, замены вервольфов в главе антагонистов корбука Vampire: The Masquarade?
Ответ: Охотничьи антагонисты – это супернатуралы из соответствующих линеек (вдобавок у них есть некоторое количество собственных, только охотничьих, противников). Во всех книгах этой линейки рассматривается кроссовер, вдобавок ему непосредственно посвящены целых шесть книг правил!

Грубо говоря, в линейке предусмотрено четыре уровня кроссовера. Первый, глава антагонистов из корбука – это детский садик. Второй, помощник рассказчика – школа. Книги серии Enemy Books, каждая из которых посвящена тому или иному типу чудовищ – университет. А изучение непосредственно книг соответствующей линейки – аспирантура. Нет, это не мои придумки, это чуток расширенная метафора из пролога Hunter Storyteller's Companion.

Специфика линейки охотников такова, что некоторые аспекты других линеек просто не нуждаются в освещении. К примеру, в HtR нет понятия aggravated damage, поскольку охотники – простые смертные, и для них раны что от вампирских клыков, что от пистолета одинаково опасны. Кроссоверу с линейкой CtD, к примеру, посвящено около семи страниц во всех книгах линейки, но я как рассказчик не чувствую, что в правилах чего-то не хватает.

Вопросы о книгах

Вопрос: Если я собираюсь стать рассказчиком, то с какими книгами линейки мне следует знакомиться в первую очередь?
Ответ: Начать, конечно, нужно с *основной книги правил* (Hunter: The Reckoning corebook), которая познакомит вас с основами линейки. Её глава, посвящённая повествованию, среди прочитанных мной книг White Wolf – одна из лучших, и она действительно крайне полезна. Но постарайтесь игнорировать иллюстрации книги: художники получили не слишком чёткие указания, им не сказали, что HtR – игра об обычных людях, и они нарисовали что-то около двухсот рисунков в Рэмбо-стиле. Неплохие рисунки, но контраст с текстом разительный.

Потом стоит перейти к *помощнику рассказчика* (Storyteller's Companion). Фактически книга об антагонистах, игрокам её читать противопоказано, чтобы не испортить впечатление от игры. Всего шестьдесят с небольшим страниц, и вы овладеете

необходимым минимумом, который позволит сделать вашу игру по-настоящему запоминающейся.

Но если вы хотите узнать, кто такие Посланники, как устроен сайт hunter-net.org, а также получить некоторое количество ценных советов, то вам понадобится *справочник рассказчика* (Storyteller's Handbook).

Вопрос: Предположим, я прочёл эти три книги, а как мне стать уберрассказчиком 85го уровня?
Ответ: Вот список книг с небольшой характеристикой.

Апокрифы (Apocrypha). HtR – это игра о вопросах. «Кто такие Посланники? Каковы их цели? Почему они избрали именно нас? Почему сейчас? И главное, чем мы отличаемся от тех, с кем сражаемся?» Каждый охотник задаётся этими вопросами, а эта книга хороша тем, что она даёт ответы. Не обязательно правдивые, но вселяющие надежду и гордость в сердца наделённых. Эта книга предназначена для того, чтобы дать охотникам Легенду.

Грехопадение (Fall From Grace). Да, «та самая книга об огромном дайспуле». Она посвящена экстремистам, охотникам, получившим пятый уровень Грани. Но какова цена за обретённое могущество? «Чем выше находишься, тем больнее падать» – предостерегает читателя теглайн из аннотации.

Первый контакт (First Contact). Книга о взаимоотношениях наделённых с другими охотниками мира готик-панка. Желающие могут прочесть обзор Аваллаха.

Руководство игрока (Player's Guide). Я написала на него пространную рецензию. Если коротко, мне кажется, что из-за того что книгу писали аж одиннадцать авторов, читать её нужно выборочно. В ней есть много полезных опциональных правил, интересного фикшена и ответов на животрепещущие вопросы, но я считаю Руководство игрока самой слабых из охотничьих книг.

Руководство по выживанию (Survival Guide). Местный гибрид региональных руководств и «Путеводителя для путешествующих по Галактике автостопом». Заметки о странах мира, написанные от лица охотников и для охотников.

Священная война (Holy War). Книга, вышедшая под логотипом Года скарабея, тематической серии, посвящённой Среднему Востоку. Рассказывает о ситуации в регионе, о быте, нраве и мировоззрении средневосточных охотников и даёт кое-какую новую механику.

Книги серии Enemy Books. Местные монстрятники, книги о тех или иных типах чудовищ. Пять из них можно использовать в качестве источника идей для расширенного кроссовера: *Ночные* (Nocturnal) – с вампирами, *Лунатики* (Moonstruck) – с оборотнями, *Заговорённые* (Spellbound) – с магами, *Инфернальные* (Infernal) – с демонами, *Бродячие мертвецы* (Walking Dead) – с зомби. Кроме того, книга *Городские легенды* (Urban Legends) расскажет, как ввести в игру порождения современных мифов.

Книги серии Hunter Books. Книги, посвящённые кредо, девять штук. Мировоззрение кредо, взаимоотношения с другими наделёнными, новые архетипы, способности, Грани и маленькие приятные фичи вроде способности провидцев чертить новые глифы, заблудших – покрывать тело клёвыми татуировками, защитников – мастерить обереги, ну и так далее. И неизменно хороший фикшен.

Вопрос: А какие книги читать игрокам?

Ответ: Преимущественно сплатбуки, то есть книги кредо. Их, как легко догадаться, девять. Кроме того, в руководстве игрока есть глава, посвящённая свидетелям. А атмосферой помогут проникнуться *Апокрифы*. Парадокс линейки в том, что корбук я игрокам порекомендовала бы в последнюю очередь: во-первых, все эти супергеройские иллюстрации и акцент на сверхъестественных силах мешают понять основную идею игры, во-вторых, в нём не так много того, что нужно игрокам и при этом выходит за пределы этого FAQ. Можно читать, можно и обойтись только необходимыми для создания персонажа главами.

Вопрос: Я не хочу ни водить, ни играть, но мне интересен фикшен, к каким книгам мне стоит обратиться?

Ответ: Лучше всего почитать *Апокрифы*, книжку русского провидца по имени Fyodor, если вас интересует in-game литература вроде Книги Нод и Дней огня. Ещё я рекомендую книгу кредо отшельников (Hunter Book – Hermit), она действительно хорошо написана. Линейке охотников вообще очень везло с фикшеном в книгах правил. А вот собственно книги новелл либо грешат досадными неточностями (*Унаследуйте Землю*), либо в части книг охотники не появляются вовсе (цикл *Хищник и жертва*).

Автор FAQ (**spam-bot**) благодарит
Сноходца, **Dark Rider** и **Zohri**
за помощь при его составлении.